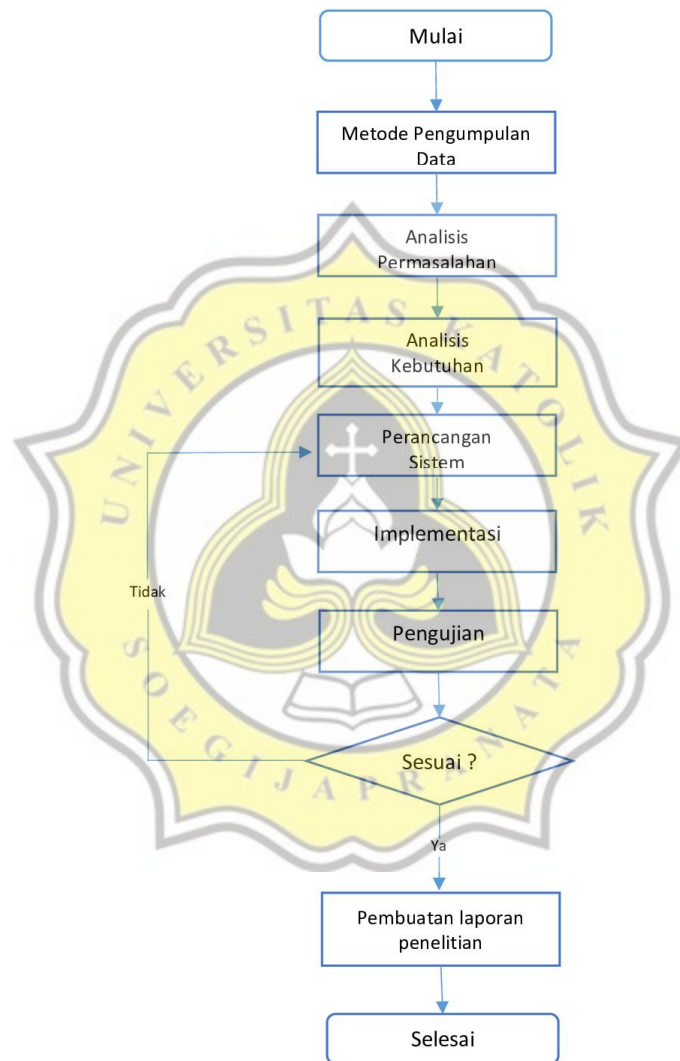


BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metodologi Penelitian

Penelitian ini berjalan dengan kerangka kerja penelitian yang mengacu pada teori metodologi *System Development Life Cycle (SDLC)*. Gambar 3.1 menggambarkan alur kegiatan penelitian ini.



Gambar 3.1 Flowchart metodologi penelitian

3.2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah anak tingkat Sekolah Dasar dari kelas 4 sampai dengan kelas 6.

3.3.Sumber Data

Data yang digunakan untuk kegiatan penelitian ini berasal dari 2 sumber data, yaitu:

a. Data primer

Data primer merupakan data utama yang digunakan sebagai bahan penelitian. Data primer bersumber dari hasil kegiatan observasi dan hasil wawancara dengan guru SD Shalom. Penelitian ini menggunakan data.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data pendukung untuk kegiatan penelitian. Penelitian ini menggunakan modul pembelajaran lalu lintas tingkat SD / MI yang dikeluarkan Direktorat Lalu Lintas Polda Jawa Tengah, jurnal penelitian dan buku-buku literatur yang terkait dengan topik penelitian sebagai data sekunder.

3.4.Metode Pengumpulan data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a. Observasi dan Wawancara

Kegiatan datang langsung ke SD Shalom untuk melakukan wawancara kepada guru pengajar yang memberikan pelajaran terkait dengan peraturan berlalu lintas. Lokasi SD Shalom berlokasi di Bandarharjo, Kecamatan Semarang Utara.

b. Kuisisioner

Penelitian ini menyebarkan kuisisioner tertutup kepada 30 responden. Kuisisioner tertutup adalah kuisisioner yang sudah di tentukan pilihan jawabannya. Responden dari kuisisioner adalah anak tingkat sekolah dasar dari kelas 4 sampai dengan kelas 6. Isi dari kuisisioner berkaitan dengan tanggapan dari penggunaan aplikasi Goldy.

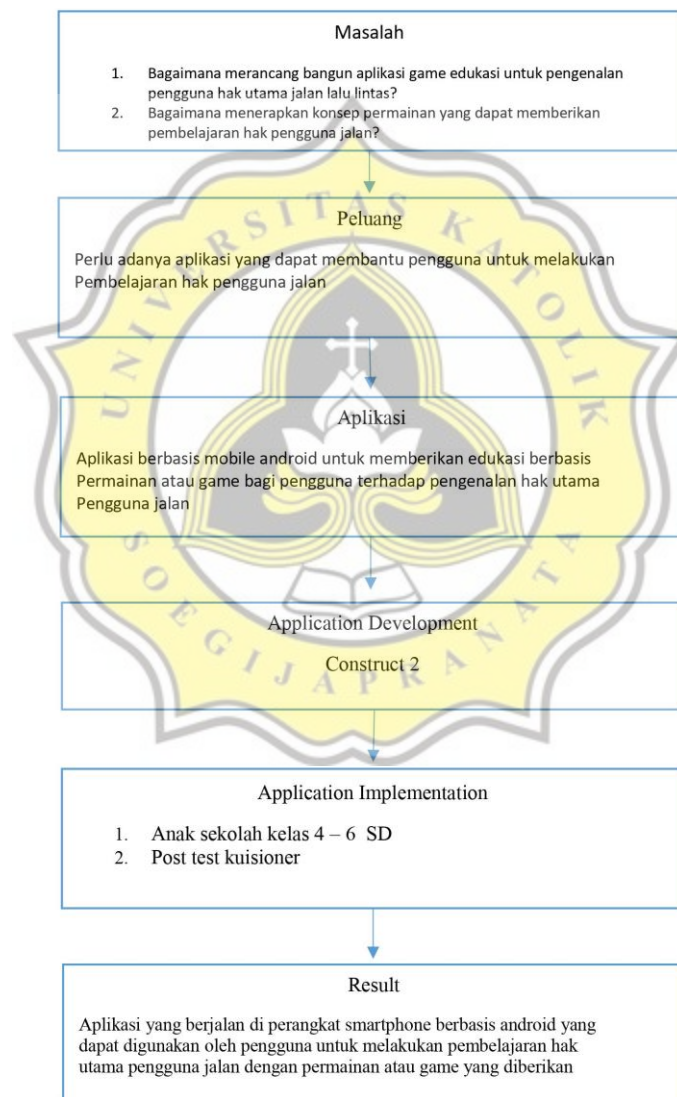
c. Studi Pustaka

Pengumpulan data penelitian ini juga diperoleh dari studi pustaka yang berasal dari jurnal penelitian dan buku-buku literatur.

3.5.Kerangka Pikiran

Penelitian ini dilakukan dengan dasar permasalahan untuk memberikan pembelajaran hak utama pengguna jalan yang dikemas dalam bentuk permainan atau Game. Dengan kemasan permainan diharapkan target obyek pembelajaran tertarik untuk melakukan pembelajaran secara

rutin dan berulang, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal tersebut menjadi peluang, sehingga diperlukan aplikasi berbasis mobile android untuk memberikan edukasi berbasis permainan atau game bagi pengguna terhadap hak utama pengguna jalan. Aplikasi dibuat dengan menggunakan *construc 2*. Aplikasi yang telah dibuat untuk di implementasikan kepada anak sekolah dasar kelas 1 sampai dengan kelas 3. Uji keberhasilan sistem dilakukan dengan menggunakan media kuesioner untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pengguna untuk memahami hak utama pengguna jalan dengan cepat dan mudah.



Gambar 3.2 Kerangka Pikiran Penelitian